平和なはずの宇宙で
暴虐の限りをつくす海賊たち。
彼らにかけられた賞金目当てに
クライムクラッカーズが続々誕生。
行方不明の兄を探すためエミリアは
宇宙船ピンクドルフィンに乗り込んだ。
トラップだらけのダンジョンをくぐり抜け、
クラッカーズの頂点をめざせ！

For Japan Only

プレイヤー
1人

メモリーカード
1ブロック

SCPS 10003

Contents

Game Story
ゲームストーリー

これは遠い未来、遥か彼方の銀河系でのお話です。

かつて十年間の長きに渡り、銀河を二分する大きな戦争がありました。それから二十年たった今、ようやく人々の心からその記憶が忘れ去られようとしています。星間法が制定され、これを守るべく組織された銀河連邦のおかげで、平和に暮らせるようになったからです。でもそれは自星の中で暮らしていればの話……。

ひとたび宇宙に出ると、そこは未だ平和になじめない元兵士や犯罪者たちが海賊となって大暴れしているデンジャラスゾーンだったのです。その無法ぶりはとどまるところを知らず、銀河連邦警察がすべて取り締まることはもはや不可能でした。そこで連邦は、宇宙船を所有する民間人の協力を得ることにしたのです。つまり、対海賊用のバウンティーハンターチーム(賞金稼ぎ)を合法的に許可し、登録を奨励、連邦に代わって海賊たちを捕らえてもらうこ

とにしたわけです。海賊たちにかけられた賞金を目当てに、個人から企業までの実に様々なチームが誕生しました。そして成果はというと、海賊を捕らえてくれるという意味では上々のようです。ただ、荒くれた海賊たちを相手にするのですから、バウンティーハンターも海賊同様、いえそれ以上に「凄腕」なわけで、捕獲時の器物破損を始めとする過剰行為も多々あるようです。連邦があわてて、『連邦公認バウンティーハンター遵守規則』を設けたほどですから。このような、(時には)過剰な行為に及ぶ彼らの活躍ぶりを見て、人々は皮肉も込めて“クライムクラッカーズ（犯罪粉砕者）”と呼ぶようになりました。でも、追う側と追われる側が紙一重だなんて、ちょっぴり不安がよぎりますね……。

そしてこの物語の主人公、宇宙船ピンクドルフィンに乗り込むエミリアたちも、そんなクライムクラッカーズのチームの一つなのです。

SCPS 10003

■エミリア・F・アルカネット

惑星アトランの名門アルカネット家の末娘という由緒正しきお嬢様なのですが、行方不明の兄を探すためクライムクラッカーズとなったのです。けれども彼女は決して荒くれハンターなんかじゃなく(見ればわかりますが)、なんとIQ300という超天才なのです。宇宙船ピンクドルフィンも搭載メカも、すべて彼女の設計によるものです。

【特性】チームリーダーではあるけれど、攻撃力・防御力がそれほどあるわけではありません。ただ、ガンエネルギー消費量の少ない武器が使えるため、ダンジョンの長時間の探索が可能です。また、使用できるGOODSもかなり充実しています。

■ドラン

大戦時、エミリアの祖父、故ベルガノ・アルカネットの指揮下で戦ったという歴戦の兵士です。特に、白兵戦（至近距離での戦闘）にかけては相当のプロフェッショナル。戦後、特Aランクのクラッカーをしていましたが、大恩あるベルガノの臨終に立ち会った際に、孫娘エミリアのお目付役を任され、ピンクドルフィンに乗り込むことになったのです。

【特性】装備できる武器は、どれも高い破壊力を持つ銃器ばかりで、防具も強力なものがそろっています。ここ一番というときに活躍が期待できるキャラクターです。ただし、消費するガンエネルギーも大きいので、あまり乱発するとすぐに燃料切れを起こしてしまいますから注意してください。

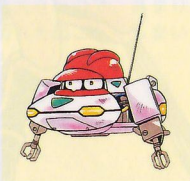
■リーザ

銀河系内で最も古い歴史を持つ惑星フォクスの出身。騎士道を重んじ王制をかたくなに守るこの星で、王直属の近衛兵をしていたという経歴を持つ剣の使い手で、その腕前はかなりのものです。ある事情で星を追放されてしまったリーザは、エミリアたちと出会い、ピンクドルフィンの仲間入りをしたようです。

【特性】最強の攻撃力と防御力を兼ね備えた騎士です。しかも彼女が扱う武器は剣ですから、ガンエネルギーを消費することもないわけで、補充を気にすることなく使い続けることができるのです。と、ここまで書くとカンペキなようですが、実は剣の場合は射程距離がとても短く、しかも連射能力に欠けるという難点があるのでした。けれども、仲間が弾切れを起こしたときや、敵に包囲されたときには重宝するキャラクターです。

■パロット

百歳はとうに越えているはずですが、正確な年齢は誰も知りません。とにかくものすごい老兵であることは確かです。大戦時にはドランの乗っていた船のパイロットをしていたそうです。古代文明の語り部の末裔で、彼ら一族の者にしか解読できない銀河秘宝の地図を常に持ち歩き、秘宝探しに夢中です。

■コア・ログ

ピンクドルフィンのサポート・ドロイドで、ドルフィンのメインコンピュータにアクセスし、メンテナンスしてくれます。また、艦載メカが作動しているときは、各々のメインコンピュータとなって働いてくれるエライ奴なのです。

■ポプリ・ヴァンプ

コンピュータ・エルフといわれる電子生命体で、コンピュータに侵入してデータを盗んだり、操作したりすることができます。もともとデータ盗賊だったのですが、コア・ログに一目惚れしてしまい、以後行動を共にするようになったのです。

敵キャラ

■ドベル

標的を見つけると執拗に突撃してくる番犬ロボです。ゲーム序盤に出現する敵にしては耐久力、攻撃力ともに高いので、要注意が必要です。もし彼らに四方を囲まれたときは、リーザの剣か全方向に効果のある特殊攻撃で、一気に切り抜けないと次々ダメージを受けてしまいます。

■キュドリフ

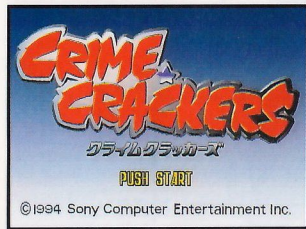
巨体と高い耐久力で侵入者を追いつめるガードロボです。その巨体と左右の腕に装着されたビーム砲で攻撃された日には、大ダメージを受けることは必至です。けれどもその巨体ゆえなのか、動きはいたって鈍重なので、すばやく横をすり抜けることは可能です。できれば戦いを回避する方向でいきたいものです。

■ゲオルグ

ならず者やチンピラ海賊を束ねるリーダーで、ビームガン連射の達人です。真正面から同時に撃ち合ってはこちらが不利。ディフェンスを有効に活用しながら相手のスキを狙って攻撃してください。

Game Start
ゲームの始め方

本体の起動方法

❶ プレイステーション本体の電源をONにします。
❷ [OPEN]ボタンを押して、ディスクホルダー（ふた）を開きます。
❸ ディスクのレーベル面を上にして、ディスクトレイにセットします。
❹ ディスクホルダー（ふた）を手で閉めた後、本体のSTARTボタンを押します。
❺『クライムクラッカーズ』のタイトル画面が表示されます。

ゲームの始め方

●タイトル画面でのファイルロード

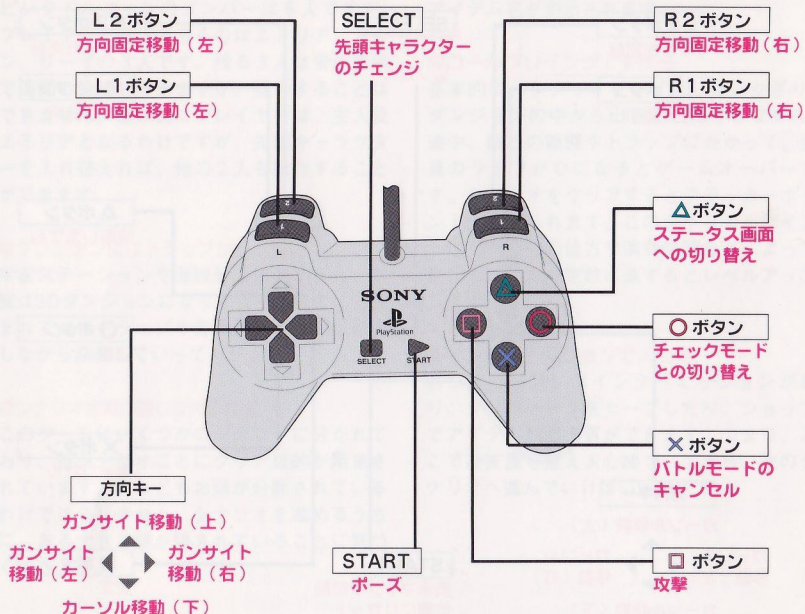
タイトル画面でSTARTボタンを押すと、ファイルセレクト画面へ移動します。新しく始めるにはNEW GAMEを、途中までのゲームを再開するには 1〜3 のファイルを選択してください。

NEW GAMEの場合、つぎに使用するファイルを選びます。FILEが決まると、ゲームスタートです。すでに使用しているファイルを選ぶと、ファイルを消していいのか聞いてくるので、YES／NOを選択してください。

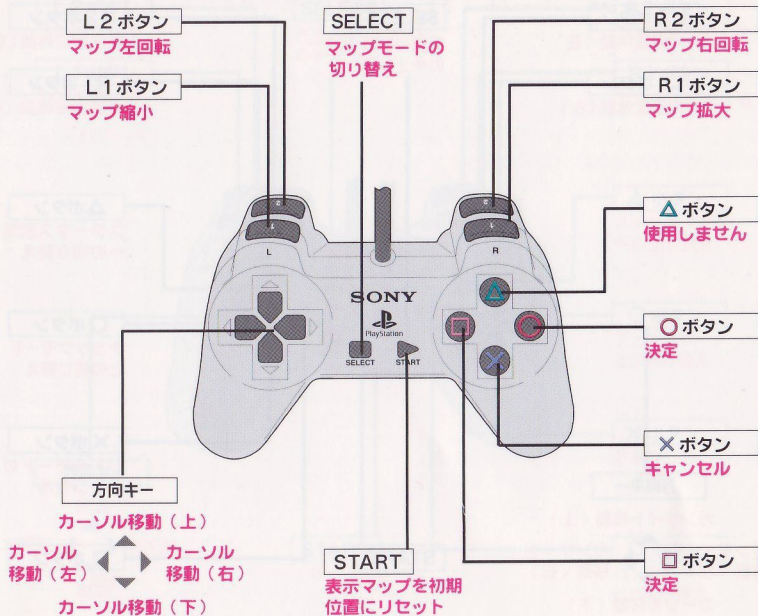
ノーマルモードでの操作

SCPS 10003

バトルモードでの操作

※LRボタンを両方同時に押すと
ディフェンス機能に切り替わります。
L2ボタン
方向固定移動（左）
L1ボタン
方向固定移動（左）
SELECT
先頭キャラクターのチェンジ
R2ボタン
方向固定移動（右）
R1ボタン
方向固定移動（右）
△ボタン
ステータス画面への切り替え
○ボタン
チェックモードとの切り替え
×ボタン
バトルモードのキャンセル
□ボタン
攻撃
方向キー
ガンサイト移動（上）
ガンサイト移動（左）
ガンサイト移動（右）
カーソル移動（下）
START
ポーズ
SONY
PlayStation
SELECT
START
L
R

ステータス画面での操作

※マップ展開時のみの機能です。

SCPS 10003

ゲームの進め方

●プレイヤーはエミリアです

ピンクドルフィンのメンバーは６人ですが、プレイヤーが操作できるのはエミリア、ドラン、リーザの３人です。残る３人は要所要所で画面に登場してきますが、操作することはできません。基本的にプレイヤーは、主人公エミリアとなるわけですが、先頭キャラクターを入れ替えれば、他の２人も操作することができます。

●ダンジョンにはトラップがいっぱい

宇宙ステーションや海賊船に侵入すると、内部は3Dダンジョンになっており、そこに仕組まれているトラップや奇襲してくる敵を撃退しながら探索していってください。

●シナリオ全編に通じる大きな謎‥‥！

このゲームはいくつかのシナリオに分かれており、各シナリオごとにクリア目的が用意されています。けれどもお話が分断されているわけではありません。シナリオを進めるうちに、ある大きな謎が隠されていることに気づくでしょう。

●アイテム入手

アイテムは、それを通過することによって、自動的に入手できます。入手すると、画面にアイテム名が表示されます。

●ロールプレイングですから

基本的に、シナリオをクリアしないかぎり、ダンジョンの中から出ることはできません。途中、敵との戦闘やトラップにかかって、全員のライフが０になるとゲームオーバーです。シナリオをクリアするとクラッカーポイントが与えられます。このクラッカーポイントは、クリアの仕方や消費時間などによって変化し、ある一定数に達するとレベルアップします。

●インターミッションで人心地

各シナリオ間にはインターミッションがあり、クリアデータをセーブしたり、ショップでアイテム類の売買ができます。つまり、ここで身支度を整え人心地ついてから、次のシナリオへ進んでいけばいいのです。

メモリーカードについて

●はじめに
ゲーム中はメッセージがない限り、メモリーカードを絶対に抜き差ししないでください。特にインターミッション中にカードを抜き差しすると、このゲームだけではなく、カードに記録された全てのバックアップデータが壊れてしまう危険があります。

●メモリーカードがセットされていない！
クライムクラッカーズをたちあげると、自動的にメモリーカード内の情報を読みに行きます。このとき、メモリーカードがセットされていない場合、『メモリーカードがないけどいいのかな?』と聞いてきます。〈はい〉〈いいえ〉で答えて下さい。

〈はい〉の場合
〈はい〉を選択。つまり、メモリーカードなしでゲームをすると決定した場合、クライムクラッカーズはセーブしないモードでゲームがスタートします。

〈いいえ〉の場合
〈いいえ〉を選択すると、『メモリーカードをセットして○ボタンを押してね』と表示されます。カードをセットして○ボタンを押すと、再びメモリーカードに記録された情報を読みとる作業に入ります。

●メモリーカードが2つセットされている！
カード挿入口にメモリーカードが2つセットされている場合、『メモリーカードが2つあるけど?』と聞かれます。1、2どちらのカードを使用するか決定してください。この時、×ボタンでキャンセルすると、『メモリーカードを使わないのかしら?』と聞かれます。〈はい〉〈いいえ〉で答えてください。

〈はい〉の場合
〈はい〉を選択すると、セーブしないモードでゲームがスタートします。

〈いいえ〉の場合
〈いいえ〉を選択すると、再度どちらのメモリーカードを使用するか聞かれます。

●メモリーカードがフォーマットされていない！
セットされたメモリーカードがフォーマットされていない場合、『メモリーカードをフォーマットしますか?』と聞かれます。〈はい〉〈いいえ〉で答えてください。

〈はい〉の場合
〈はい〉を選択すると、メモリーカードがフォーマットされ、バックアップデータを記録できる状態になります。

〈いいえ〉の場合
〈いいえ〉を選択すると、フォーマットされません。

●メモリーカード内がバックアップデータでいっぱい！

メモリーカード内がバックアップデータでいっぱいの場合、『メモリーカードに空きがないけどいいの?』と聞かれます。〈はい〉〈いいえ〉で答えてください。

〈はい〉の場合

〈はい〉を選択すると、セーブしないモードでゲームがスタートします。

〈いいえ〉の場合

〈いいえ〉を選択すると、『いらないファイルを消すか、別のカードを用意してからはじめてね』と表示されます。

●メモリーカードを使わない！

ゲームスタート時に、NEW GAMEかデータファイルを継続プレイするか聞かれます。この時に、×ボタンでキャンセルすると、『メモリーカードを使わないのかしら？』と聞かれます。〈はい〉を選択すると、セーブしないモードでゲームがスタートします。

※「クライムクラッカーズ」にはデーターをセーブするファイルが3つあります。1ファイルにつき、メモリーカードの1ブロックを使用します。つまり、3つのファイルすべてにデータをセーブする場合には、3ブロック空いている記録領域が必要になります。

ノーマルモードについて

このゲームの基本モードです。ここでキャラクター移動を行い、ダンジョンの中を探索することができます。

●画面の見方

❶ ガンエネルギーの残数
❷ 特殊攻撃が行える回数
❸ アニメーション画面

●移動

画面に表示されているのは、常に先頭キャラクターの視野、すなわちプレイヤーの視野です。周囲を見渡した上で、目的の方向に移動してください。方向キーで前進・後退・左回転（左を向く）・右回転（右を向く）を行い、Lボタン（左）・Rボタン（右）で、向きを変えずに左右に平行移動が行えます。

●ディフェンス

ダンジョンの中には敵がウヨウヨ潜んでいます。画面に見える敵ばかりならいいのですが、背後から奇襲攻撃をかけてくるキタナイ奴もいるので気をつけてください。で、突然の敵の攻撃に対して即バトルモードに入れないときは、まずはL・Rボタン同時押しでディフェンスすることをオススメします。完全防御というわけではありませんが、味方の防御力を上昇させることができます。

ステータス画面について

各モードで△ボタンを押すと、ステータス画面が表示されます。ここで味方キャラの状況を把握したり、5つのコマンドを使うことができます。

●画面の見方

1. キャラクターグラフィック
2. キャラクター名／現在のLIFE量とLIFE量のMAX
3. 現在装備している武器名／攻撃力
4. 現在装備している防具名／防御力
5. 現在装備している道具名
6. コマンドアイコン

●各コマンドについて

コマンドを使いたいときは、そのコマンドアイコンにカーソルを合わせ、決定ボタンを押してください。キャンセルボタンを押せば、ステータス画面を抜けます。

[MAP]

オートマッパーというアイテムを持っている場合に限り、このコマンドでダンジョンマップを見ることができます。ただし、まだ一度も通っていない部分は表示されません。

※中央の矢印は現在位置と進行方向を、右下の矢印はマップの上方向を表します。

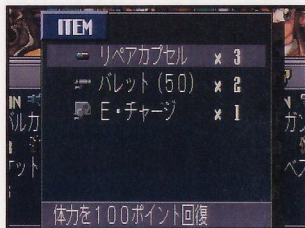
〈使用法〉

❶スクロール

方向キーでマップが上下左右にスクロールします。

❷回転
L2ボタンで左に、R2ボタンで右に回転させることができます。
❸縮小・拡大
L1ボタンで縮小、R1ボタンで拡大することができます。
❹マップモードの切り替え
SELECTボタンで、進行方向を上に固定してマップが回転するモードと、マップを固定して進行方向を示すカーソルが回転するモードを切り替えます。
❺リセット
STARTボタンで、マップ表示が初期状態に戻ります。

[ITEM]

このコマンドを選ぶと、手持ちアイテムの一覧が表示されます。現在選択されている(カーソルのある)アイテムがどういうものであるか、その効用や解説も一緒に表示されますから、参考にしてください。

〈使用法〉
❶使いたいアイテムにカーソルを合わせ、決定ボタンを押します。
❷選んだアイテムが味方1人にしか使えない場合は、誰に使用するかを選びます。
❸使用するキャラクターにカーソルを合わせて、決定ボタンを押してください。

※アイテム名の表示色が薄くなっている場合は、現状では使用できないことを表しています。

[EQUIP]

このコマンドを選ぶと、各キャラクターの
武器（WEAPON）
防具（ARMOR）
道具（GOODS）
を装備することができます。

❶ 数字：そのアイテムの強さ
❷ 英文字：装備可能キャラの　頭文字
（E＝エミリア、D＝ドラン、L＝リーザ）
❸ 現在装備しているアイテム
❹ 現在装備しているキャラ

〈使用法〉

❶方向キー上下左右で各キャラクターの装備可能箇所を選び、決定ボタンを押してください。この時△ボタンを押すと、その箇所の装備をはずすことができます。
❷その箇所の所持アイテム（そのキャラクターが装備できるもののみ）の一覧が、右側のウィンドウに表示されます。
※ここでキャンセルボタンを押すと、①の選択に戻ります。
❸方向キーで装備したいアイテム名にカーソルを合わせ、決定ボタンを押してください。
❹選んだアイテムが左側のステータスウィンドウに表示され、コマンドアイコンが元の位置に戻ります。

[SAVE]

シナリオの途中でゲームを中断したいとき、あるいはこの先ゲームオーバーになりそうな危険があるときなどに、それまでの経過を記録（セーブ）しておくコマンドです。
1～3のファイルを選んで、○ボタンを押してください。
※ここでセーブしておくと、ゲームを中断して電源を切っても、次回ゲームスタート時にファイルセレクト画面で［セーブしたところから］を選ぶことにより、ここから再開することができます。

〈使用法〉

❶ このコマンドを選ぶと、[SAVE OK?] というメッセージが表示されます。方向キーで [YES] [NO] のいずれかを選んでください。

❷ Yesの場合

データをSAVEした後、ウィンドウは自動的に閉じられ、そしてSAVEアイコンも元に位置に戻ります。SAVEデータは現在使用中のファイルに書き込まれます。

❸ Noの場合

メインコマンド選択画面に戻ります。クライムクラッカーズは、1つのセーブデータにつきメモリーカードのブロックを1つ使用します。セーブデータは最大3つまで保存することができます。

[LOAD]

ゲーム途中で、前にセーブしたところからやり直したくなったときなどに、このコマンドを使います。

〈使用法〉

このコマンドを選ぶと、[LOAD OK?] というメッセージが表示されます。方向キーで [YES] [NO] のいずれかを選んでください。セーブ箇所からゲームが再開されます。

●チームステイタス

ステータス画面で、STARTボタンを押すと以下のチームステータスを表示します。

❶ 現在プレイ中のAct No.とサブタイトル

❷ 現在のチームランク

❸ 現在のクラッカーポイント/次のランクアップに必要なクラッカーポイント

❹ 現在のクレジット

❺ 現在のガンエネルギー/ガンエネルギーのMAX

❻ 特殊攻撃の使用回数とその攻撃力

※ステータス画面の5つのコマンドアイコンのいずれかにカーソルを合わせ、SELECTボタンを押すと△ボタンにその機能を割り当てることができます。ステータス画面の初期状態で△ボタンを押すと先程割り当てたコマンドが機能します。

チェックコマンドについて

ダンジョン内の探索中、気になる箇所を調べたりすることができるモードです。ノーマルモードから○ボタンを押すと、プレイヤーキャラクターの一つ前のユニットを調べます。

●チェックしてできる基本例

《扉を調べる》

通常の扉は直進すれば自動的に開きますが、それができないときはチェックしてください。下のようなメッセージが表示されたら、武器を使って扉をブチ壊してしまいましょう。武器を使用するときは、バトルモードに入って行動してください。

《コードを入力する》

チェックの結果、暗唱コードの入力を求められることがあります。カーソルで数字を選び、○ボタンで決定してください。４ケタすべてを入力し、それが正しい暗唱コードであれば、何らかの反応があるはずです。

バトルモードについて

敵を攻撃するときや、扉などを破壊するときは、ノーマルモードから□ボタンを押して、このバトルモードに切り替えてください。

●画面の見方

1. ガンエネルギーの残数
2. 特殊攻撃できる回数
3. ガンサイト（照準カーソル）
4. 敵キャラクター
5. 戦闘できるキャラクター（中央のキャラクターです）

●攻撃

戦闘を行うのは、先頭キャラクターのみです。キャラクターごとに使用する武器やその射程距離、消費ガンエネルギーが異なりますので、臨機応変にキャラクターチェンジをしてください。攻撃方法は次の２種類があります。

《通常攻撃》

銃や剣などを使った攻撃方法です。方向キーでガンサイトを敵に合わせ、□ボタンを押してください。

エミリアとドランが得意とする射撃は、遠距離の敵にも効果を発揮しますが、１発ごとにその武器に必要なガンエネルギーが消費されます。画面に表示されているガンエネルギー量に注意し、残り少なくなったらステータス画面に切り替えて、バレットチャージで補充をしてください。

SCPS 10003

近距離の敵の場合には、リーザの剣術が効果的です。またガンエネルギーを消費しないので、とくにエミリアやドランが弾切れを起こしたときなどに有効です。

《特殊攻撃》

爆弾系の必殺技です。バトルモード時に○ボタンを押してください。特殊攻撃は、広範囲に渡って効果を発揮するので、敵が複数いるときなどに有効です。また、扉などを爆破することもできます。ただし、使用回数が決まっているので注意してください。

※特殊攻撃の威力はチームランクと共に上昇します。

※特殊攻撃の補給はアイテムで行います。また、シナリオクリアすると自動的に補給されます。

※キャラクターごとに特殊攻撃のグラフィックは異なりますが、効果は同じです。

●ディフェンス

ディフェンスしたいときは、ＬボタンとＲボタンを同時に押してください。防御力が上昇するので、受けるダメージを減少させることができます。

●補給

バトルモードからでも、△ボタンでステータス画面に切り替えることができます。体力はもちろんのこと、ガンエネルギーが消耗したときは、すぐに画面を切り替えて補給しましょう。また、武器の交換もできます。

●敵の動き

敵はいつも画面（つまり正面）に現れているとは限りません。背後に潜んでいることもあるのです。とくに背後からの攻撃は、戦闘に参加していない左右のキャラクターがダメージを受けるので要注意です（ですが、それによって背後に敵がいることがわかったりするときもあるでしょう）。

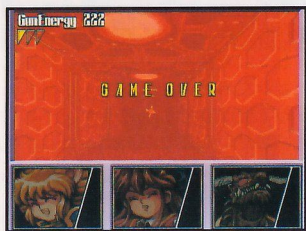
●敵を倒したら

敵を倒すと、クラッカーポイントが蓄積され、場合によってはアイテムも手に入ります。クラッカーポイントとは、いわゆる経験値のようなもので、これをどんどん貯めることによって、シナリオクリア時のクラッカーランクが決まります。

●敵を倒さなくても

このゲームでは、遭遇した敵と必ず戦わなければならないということはありません。たとえ敵がまだ周囲に存在していても、体力に自身があればダメージを受けながらも、扉の向こうなど攻撃範囲外に逃げることは可能です。

●全滅した場合

味方キャラクター全員のライフが0になるとゲームオーバーです。ゲームオーバーの画面が表示され、何かボタンを押すと、ファイルロード画面に戻ります。もしも、[NEW GAME]でスタートしてから一度もセーブしていない場合は、最初からやり直しとなります。

シナリオクリア

各シナリオごとに設定された目的を達成すれば、シナリオクリアとなります。クリア条件は、たとえば「海賊の退治」であったり「ダンジョンからの脱出」であったりと、シナリオごとに異なります。シナリオをクリアすると、次のようなクリア画面になり、クラッカーポイントや報酬が手に入ります。

●報酬

クリア条件に基づいて、銀河連邦から海賊にかけられていた賞金や、報奨金がもらえます。このお金を元に、ショップで買い物をしてください。

●チームランク

チームランクとは、プレイヤーすなわちエミリアのレベルを意味し、ある一定数のクラッカーポイントに達するたびにランクアップしていきます。ランクは全部で7段階あり、ゲームスタート時はランクＥです。

※チームランクが低いと、ショップで強力な装備品を購入することができません。

インターミッション

インターミッションは、いわばシナリオ間の中継地点です。次のシナリオに進む前に、ここでそれまでのデータをセーブしたり、ショップで次の冒険のための身支度を整えたりすることができます。

●SAVE

ここでのセーブは、次に紹介するSHOPの後のデータを記録するのに用います。最初にファイルを選び決定ボタンを押すと確認のウィンドウが開きますので、いずれかを選んでください。それぞれ、

ちょっとまって！　→　No
SAVEしましょう　→　Yes

に対応しています。

「ちょっとまって！」
を選んだ場合、画面は一つ前の状態のファイル選びまで戻ります。

「SAVEしましょう」
を選んだ場合はそのファイルに上書きされます。

●SHOP

アイテムの売買ができるショップに入ることができるコマンドで、これを選ぶとショップのメニュー画面に切り替わります。
方向キーで目的のコマンドを選び、決定ボタンを押してください。

●画面の見方

❶ ステータスウィンドウ(所持金／チームランク)
❷ エミリアの顔グラフィック
❸ 店員の顔グラフィック
❹ 現在選択コマンド
❺ アイテムリスト
(アイテム名／強さ／価格)
❻ AP/その武器の攻撃力
❼ AC/その武器の防御力
❽ RANK/その武器に設定されたランク

[BUY]

このコマンドを選ぶと、ショップに置いてあるアイテムを買うことができます。

〈買い物方法〉

❶方向キーの上下で項目を選びます。最初は[WEAPON]で、方向キーの下を押すごとに[ARMOR]→[GOODS]→[ITEM]の順に切り替わります。※項目を選んで決定ボタンを押すと、アイテムリストの表示は方向キーで切り替えるこ

とができます。
❷アイテムリストの中から方向キーの上下で目的のアイテムにカーソルを合わせ、決定ボタンを押します。
※このとき、所持金が不足していたり、ランクが足りなかったり、これ以上アイテムを持ちきれないとブザーが鳴り、決定が拒否されます。
※ショップでは自分のランクより高い武器や防具を購入することはできませんが、ダンジョン内で自分のランクより高い武器や防具を手に入れた場合、それらを装備することはできます。

[SELL]
このコマンドを選ぶと、いらなくなった手持ちアイテムを売ることができます。所持金が不足していたり、手持ちアイテムがいっぱいで、新しいアイテムが買えないというときは、ここでアイテムを下取りしてもらいましょう。

〈下取り方法〉
基本的には、[BUY]の買い物方法と同じです。ただし、現在装備しているものを選んだ場合は、それを下取りしてもいいかどうか、[YES][NO]の選択があります。

[EXIT]
このコマンドにカーソルを合わせ決定ボタンを押すと、インターミッションのメニュー画面に戻ります。
※×ボタンを押しても同じです。

●EXIT
インターミッションのメニュー画面で、このコマンドを選び決定ボタンを押すと、次のシナリオに進みます。

※ところで[SHOP]と[EXIT]のコマンドの間が空いているのが気になりませんか?実は、ゲーム中にあるアイテムを手に入れると、ここにもう1つコマンドが追加されることになっているのです。何のコマンドかは、そのときをお楽しみに!

Item

アイテム紹介

アイテムには装備品のWEAPON、ARMOR、GOODSと、ITEMがあり、
装備品はキャラクターごとに装備できるものが異なります。
それぞれどんな特徴があるのか、
ほんの一部分ですが紹介していきましょう。

WEAPON

○ハンドガン

■装備可能者：エミリア
リング状の光弾を高速連射する小型のビームガンです。1発あたりの威力は小さいものの、消費ガンエネルギーが少ないので、序盤では重宝するでしょう。

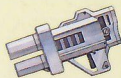
○ブラスター

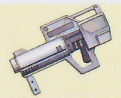
■装備可能者：エミリア
集束したエネルギーが渦を巻くように発射される熱線銃です。速射能力の高さと消費ガンエネルギーが少ないのが、エミリアの武器の特徴のようです。

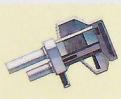
○ハイ・ビーマー

■装備可能者：エミリア
高熱ビームを3発同時発射できる小型銃です。速射能力が高いので動きの素早い敵にも充分対応できます。序盤から中盤の戦闘には欠かせません。

○ミニバルカン

■装備可能者：ドラン
扱いやすい小型バルカン砲です。同クラスのエミリアの武器に比べて速射能力は劣るものの、攻撃力は1.5倍近くあるので、カタイ敵や序盤のボスキャラに有効です。

○ビームグレネード

■装備可能者：ドラン
青白く巨大な光弾を発射する大型銃です。ドランの武器としては低ランクですが、敵の装甲をブチ抜くほどの威力があり、確実にダメージを与えられます。

○モーターバルカン

■装備可能者：ドラン
実弾にビームエネルギーをコーティングして威力を増大させた大口径銃です。連射能力にやや難がありますが、耐久力の高い敵キャラには効果絶大でしょう。

○ロングソード

■ 装備可能者：リーザ
惑星フォクスの住民の間では、ごく一般的に使われている長剣です。射程距離は短いですが、ガンエネルギーを消費しないので弾切れのときには有効です。

○バスタードソード

■ 装備可能者：リーザ
ロングソードよりひとまわり大きな鋼鉄の長剣です。刃の鋭さで斬り裂くというよりも剣の重みで叩き斬ることを目的としており、やや無骨な印象があります。

○ナイトソード

■ 装備可能者：リーザ
惑星フォクスの騎士だけが持つことを許された銀の剣で、圧倒的な破壊力を誇ります。剣は射程距離が短いのが難ですが、剣の衝撃波を遠くに飛ばすGOODSを併用すれば攻撃力が飛躍的にアップします。

ARMOR

○ハードベスト

■装備可能者：エミリア
衝撃をやわらげるのに優れた素材で作られているベストです。とても軽いのに、銃弾を受けてもビクともしないほどの強度があります。

○プロテクトドレス

■装備可能者：エミリア
鋼鉄の繊維で織られているドレスです。身体を被う部分が多いので、安価ながらなかなか信頼できる防具といえます。

○ジャケット

■装備可能者：ドラン
民間レベルで売られているような、簡易な防弾チョッキです。

○アーマーベスト

■装備可能者：ドラン
随所にメタルプレートを組み込んで、鎧なみの強度に仕上げたベストです。

○ブレストガード

装備可能者：リーザ
肩から胸のあたりを保護する女性用の金属製の鎧です。

○ブレストガード

■装備可能者：リーザ

肩から胸のあたりを保護する女性用の金属製の鎧です。

○ブロンズメイル

■装備可能者：リーザ

上半身をほぼ全部被うことのできる鎧です。非常に重く、それだけに防御力がも高いようです。

GOODS

○ガンアダプター

■装備可能者：エミリア／ドラン

銃口に装着することで、その銃の威力を20%上昇させることができます。

○クイックサイト

■装備可能者：エミリア／ドラン／リーザ

バトルモードの照準速度が（銃・剣を問わず）2倍になり、素早く敵に対応できるようになります。

○パワーグラブ

■装備可能者：リーザ

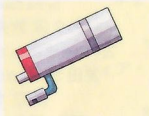
腕力を強化することで、剣の威力を20%上昇させることができます。

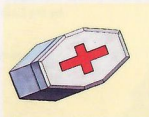
ITEM

○リペアカプセル

仲間1人のライフを100回復させる薬です。同系統のアイテムに、ライフを300回復させるハイ・リペア、完全回復させるフル・リペアがあります。

○バレットチャージ

消費したガンエネルギーを、現在持てる最大値まで補給する携帯用エネルギー供給装置です。

○リヴァイヴパック

戦闘不能になった仲間1人を回復させるアイテムです。ライフも最大値の1/8回復します。同系統のアイテムにライフを完全回復させるフル・リヴァイヴ、全員に効果を及ぼすリヴァイヴ・オールがあります。

○E・チャージ

特殊攻撃のエネルギーを、1回分だけ補給できるアイテムです。

○ライフアップル

エミリアの大好きなリンゴで、これを食べるとライフの上限（最大値）が30アップします。同系統のアイテムにドランのライフミート、リーザのライフミルクがあります。

○チャフ

あたり一面にきらきらと輝くアルミ片を撒き散らすことによって、一定時間敵を撹乱するアイテムです。

○オートマッパー

一度通った通路などをすべてマッピングしてくれる便利なアイテムです。ステータス画面の［MAP］コマンドでいつでも現在地を確認できますが、通過していない場所は記録されないので気をつけてください。

○ライトボール

強力な光を一定時間放つことで周囲を照らすことができる、携帯用の照明器具です。室内の照明スイッチが見つからず、暗闇に敵が潜んでいるときなどにこれがあれば便利ですよね。

Staff

製作
丸山 茂雄、徳中 暉久

企画
佐藤 明、宮田 敏幸、長崎 行男

原作
マックス渡辺 、かなものまさと (赤い靴くらぶ)

キャラクターデザイナー
ここまひ (赤い靴くらぶ)

メカニックデザイナー
トシ 大山、いとう たけし (赤い靴くらぶ)

ゲームデザイナー
金子 彰史、菊地 英明

プログラマー
Michelle AHIKO、高橋 裕司

グラッフィックデザイナー
松下 敬子、鈴木 雄一郎
去来川 朱美

音楽プロデューサー
清水 彰彦、藤澤 孝史

音楽
朝倉 紀幸

録音エンジニア
森本 八十雄、河辺 健宏

ミュージシャン
藤村"茶々丸"幸広 (Guiter)、玉川 一彦 (Guiter)
友成 好宏 (Keyboards)
by the Courtesy of BMG VICTOR, INC.
大久保 敦夫 (Drums) 、住吉 中 (Bass)
古村 敏比古 (B,T,A&S Sax)、松田 俊太郎 (Horn)
友田 Strings (Strings)、中川 賢二 (Scoring)
河辺 健宏 (Syn.Manipulator)
朝倉 紀幸 (Scoring,Syn.Manipulator,Chorus)
Reimy (Chorus)
穴井 夕子 (Vocal,Chorus)
by the Courtesy of Epic/Sony Records.

サウンドディレクター
藤澤 孝史

効果音
坂本 志崇 (T's Music)

スペシャルサンクス
木下 孝実、井津井 学
伊藤 志彦、高橋 浩二、鏡 しのぶ、AZVER.S
山下 孝明、渡辺 明寿、鈴木 貴雄

プロデューサー
福島 孝

ジャケットデザイン
株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ
有限会社アイアール

イラストレーション
かなもの まさと

ゲーム制作
メディア・ビジョン株式会社

製作・著作
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

お問い合わせ先
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター
Tel. 03(3475)7444

SCPS 10003